COBRAS • Tudo sobre esses bichos misteriosos

Abril

RECREIO

Oba, vou já pra casa ver TV!

R$ 4,50
Ano 2
Nº 72
26/7/2001

Novos heróis

Conheça os desenhos que vêm por aí

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 72

www.RECREIONLINE.com.br

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

Envelope-surpresa

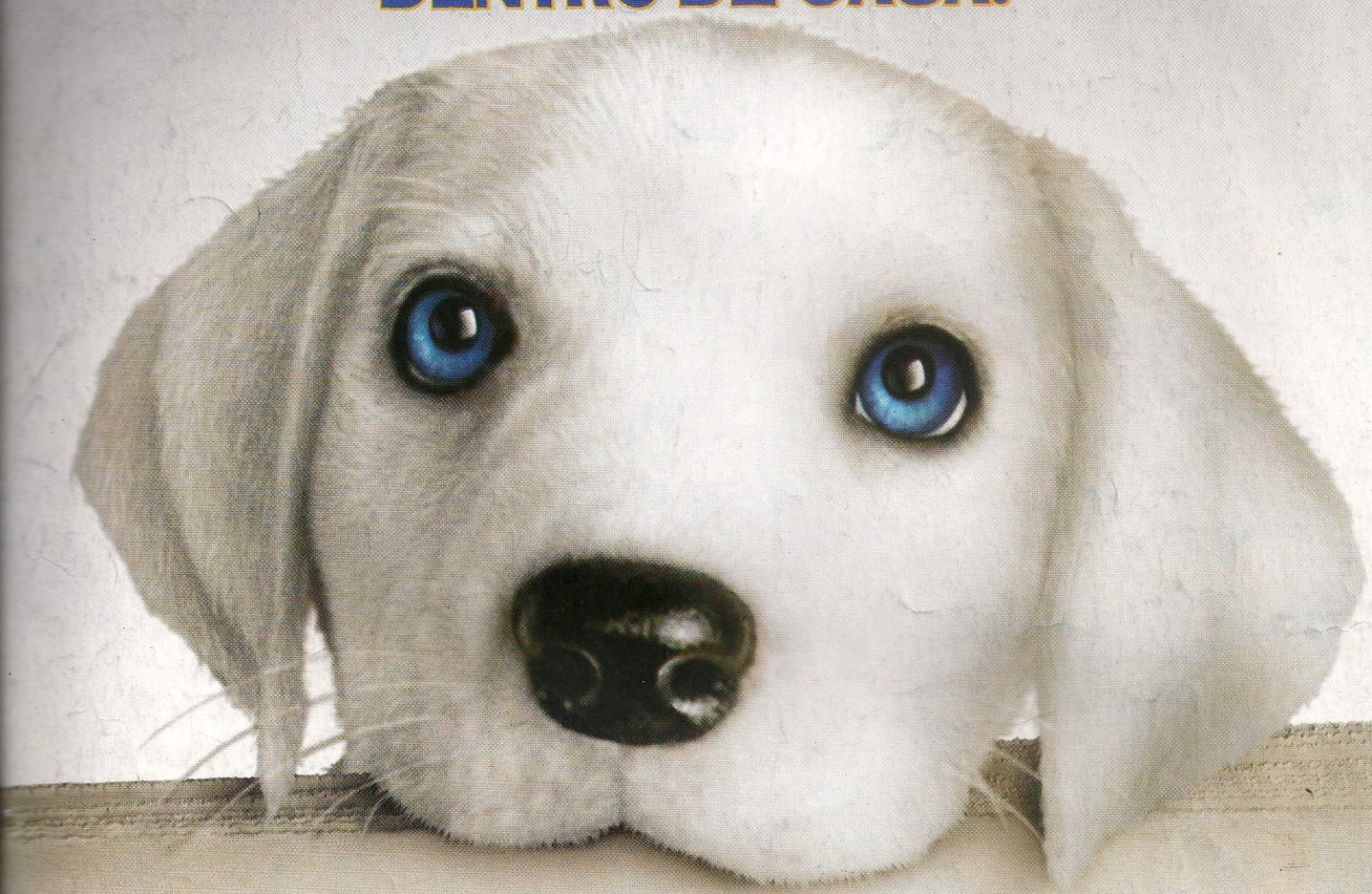
Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX

e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

GRÁTIS

Superpôster com toda a turma LETRONIX

ATÉ SEUS PAIS VÃO QUERER ESTE CACHORRINHO DENTRO DE CASA!



ELES ESTÃO ESPERANDO POR VOCÊ NA LOCADORA MAIS PRÓXIMA!

GLENN CLOSE GERARD DEPARDIEU

Disney

102 DÁLMATAS

(102 DALMATIANS)

Disponível em Vídeo e DVD.

Buena Vista Home Entertainment

@ Disney.com.br

Walt Disney HOME VIDEO

NEOIDÉIA

© Disney Enterprises, Inc.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Responda com calma**
Você se irrita com facilidade?

8 FIQUE LIGADO **Superpoderosos**
Os novos heróis dos desenhos animados.

11 PASSATEMPO **Cena maluca**

12 BICHOS **Os segredos das cobras**
Saiba mais sobre esses bichos.

15 PASSATEMPO **Fique de olho**
Encontre a cobra certa.

18 ERA UMA VEZ **Caxuxa, a bruxa**
Um poema engraçado.

20 FÉRIAS **Jogos com LETRONIX**
Brinque com a sua turma.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 FIQUE LIGADO **Mundos encantados**
Viaje por lugares mágicos.

27 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

30 NO SITE **RECREIO na rede**

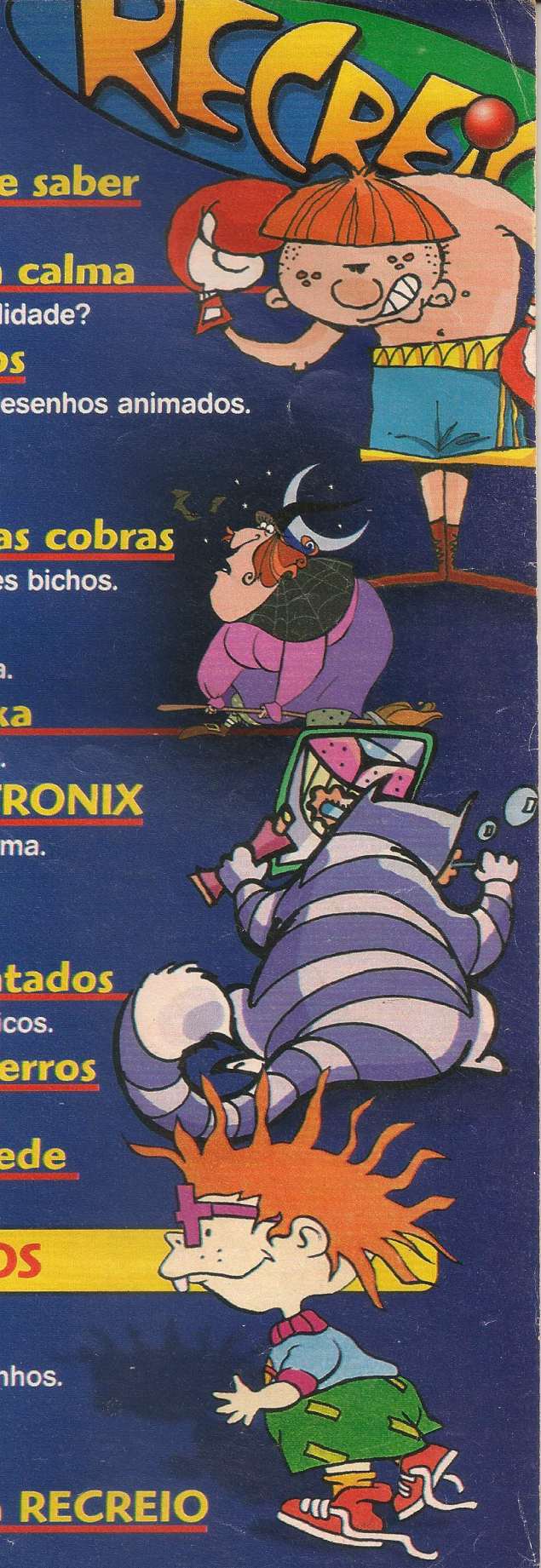
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Desafio**
Divirta-se com os Anjinhos.

39 PASSATEMPO **Olhe de novo**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO / IMAGE BANK (COBRA)

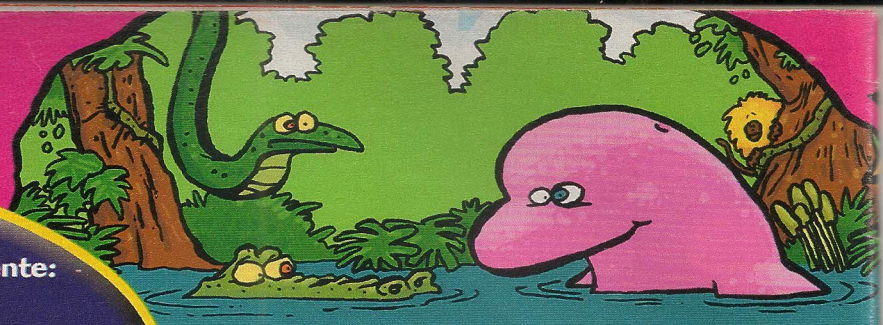
ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O BOTO-ROSA EXISTE?

Luiz Carlos C. Filho, 13 anos
Espírito Santo – RN

Sim. Ele é encontrado nos rios da Amazônia e costuma viver sozinho. Ao nascer ele é cinza e só fica rosado quando adulto.

QUEM INVENTOU O TELÉGRAFO?

Mariana Pereira Sanches, 9 anos
Jundiaí – SP

O telégrafo elétrico surgiu no ano de 1937 em dois países. Nos Estados Unidos, ele foi criado por Samuel Morse e transmitia mensagens em código morse (sistema também inventado por Samuel, que representa números e letras por pontos e traços). Na Inglaterra, Charles Wheatstone e William Fothergill bolaram um aparelho em que agulhas apontavam a letra ou o número que estava sendo transmitido. Alguns anos depois, surgiram os telégrafos que não precisavam ser ligados por fios para transmitir mensagens.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Saturno não é o único planeta que tem anéis? Júpiter, Urano e Netuno também são cercados por anéis formados por pedaços de gelo, rocha ou poeira. Os cientistas acreditam que os anéis surgiram quando esses planetas nasceram ou que são pedaços de luas.**
- **Antigamente só existiam garfos de dois ou três dentes? Os garfos de quatro dentes foram inventados no século 19, na Itália, para ficar mais fácil comer espaguete.**

CONSULTORIA: CARLOS A. FIGUEIREDO E RENATO GREGORIAN (ZOÓLOGOS DO MUSEU DE ZOOLOGIA DA USP); LUIZ MARIN (PROFESSOR DE FÍSICA)

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

É VERDADE QUE AS PESSOAS NÃO AFUNDAM NO MAR MORTO? POR QUÊ?

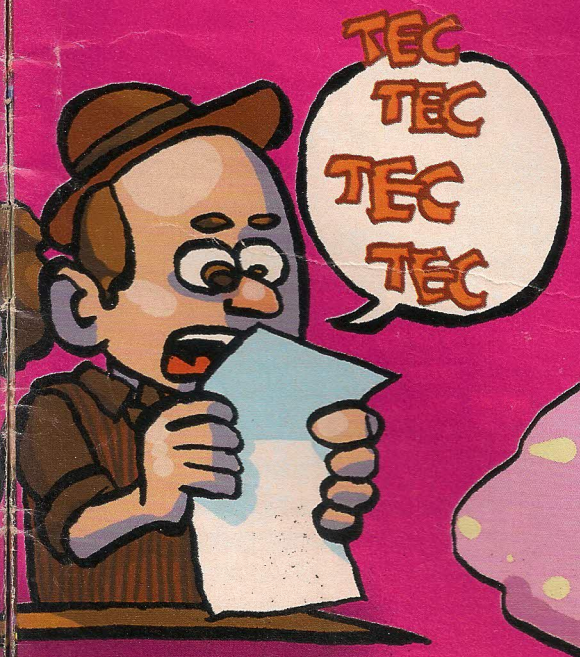
Felipe Viera e Gabriel Vieira
Parnamirim – RN

Elas afundam, sim. Porém é mais difícil isso acontecer no Mar Morto. É que a quantidade de sal desse mar é nove vezes maior do que a dos outros, tornando a água mais espessa. Para entender melhor, imagine se você pulasse em uma piscina vazia e depois em outra com água. É mais fácil chegar ao fundo da piscina vazia, pois o ar é menos espesso que a água.

DO QUE É FEITO O VIDRO?

Valdir Marques Ferreira Júnior, 12 anos, por e-mail

O vidro comum é feito de areia, carbonato de cálcio e carbonato de sódio, que são derretidos e misturados. Para deixá-lo colorido é preciso colocar metais na sua composição.



POR QUE A GEMA DO OVO É AMARELA? DO QUE ELA É FEITA?

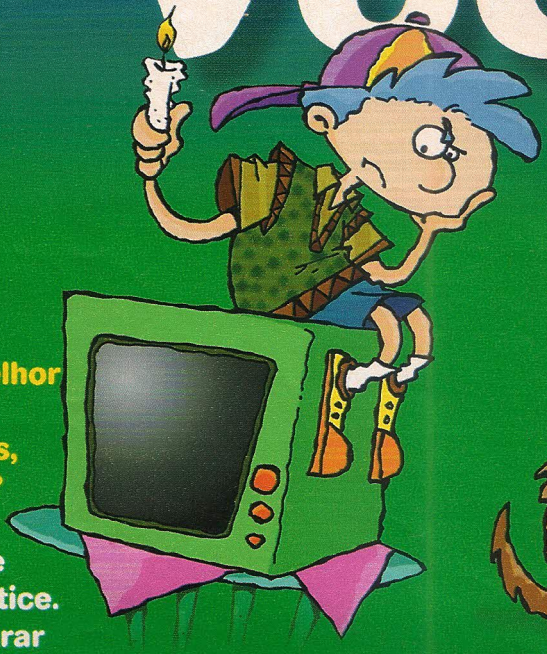
Luan Ferreira da Silva, Santo André – SP

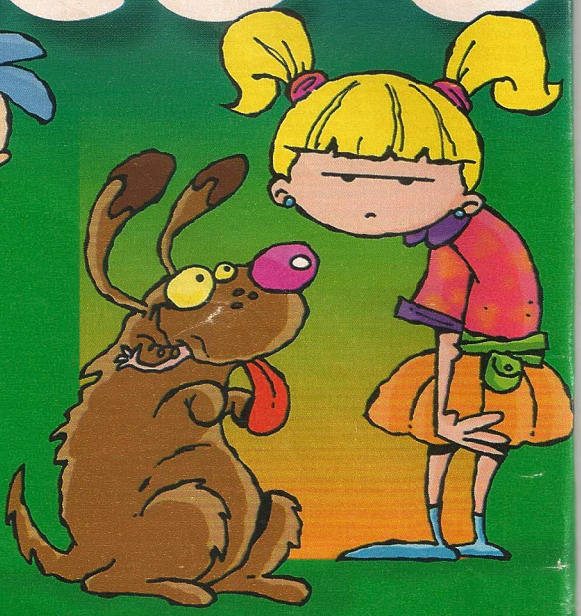
A gema do ovo é feita de vitelo, um alimento nutritivo que será usado pelo embrião durante o seu desenvolvimento. O vitelo é composto de colesterol e vitamina A, substâncias que dão a cor à gema.

teste

Você é

Você se irrita por qualquer coisa ou sabe se controlar? Faça o teste e descubra.





1 Quando seu melhor amigo começa com provocações, qual sua reação?

- A Briga com ele.
- B Sai de perto dele até passar a chatice.
- C Pede para ele parar logo com isso.

2 No meio do esconde-esconde, um colega conta onde você está. O que acontece?

- A Você dá a maior bronca e diz para ele sair de perto.
- B Você pede para ele não fazer mais isso.
- C Você fica bravo por um tempo porque ele estragou a brincadeira.

3 Se a energia elétrica acaba na hora do seu programa favorito, você:

- A Fica reclamando até a energia voltar.
- B Vai procurar outra coisa para fazer.
- C Fica chateado, mas tenta fazer outra coisa para passar o tempo.

4 Se um colega se esquece de devolver um livro que pegou emprestado, você:

- A Pede para ele tentar se lembrar de devolver.
- B Nem se preocupa. Ele vai acabar devolvendo.
- C Fica bravo e acha que ele está fazendo de propósito.

5 Quando seu cachorro quebra seu brinquedo predileto, qual sua reação?

- A Não faz nada, porque ele não sabia que isso era errado.
- B Fica muito bravo e o deixa de castigo.
- C Dá uma bronca nele, mas logo esquece.

6 Em um trabalho em grupo, se um colega não entende suas sugestões, o que acontece?

- A Você explica quantas vezes for preciso até ele entender.
- B Você briga com ele e resolve fazer o trabalho sozinho.
- C Você explica de novo e se ele não entender fica irritado.

BASEADO NO TESTE ELABORADO PELO LEITOR LUIZ PAULO SERAFIM DE OLIVEIRA, DE UNAÍ - MG.

calmo?

7 Se não consegue se lembrar de uma resposta na prova, como você fica?

- A Tão nervoso que mal consegue pensar no resto da prova.
- B Calmo, pois assim é mais fácil pensar.
- C Chateado, mas vai fazendo o resto da prova até se lembrar.

8 No jogo de futebol, você acha que o juiz fez uma injustiça com seu time. A bola é sua e você:

- A Briga e vai embora com a bola.
- B Reclama para tentar convencê-lo.
- C Deixa para lá. Afinal, é só um jogo.

9 Você costuma ficar zangado com seus amigos?

- A Sim, é bem comum.
- B Quase nunca.
- C Não se lembra de isso ter acontecido.

10 Sem querer, sua mãe joga fora sua revista favorita. Você:

- A Entende que não foi por mal.
- B Fica furioso com ela.
- C Pede para ela ter mais cuidado.

RAMPAZO

Siga a tabela para somar seus pontos

1	A	0	B	1	C	2
2	A	0	B	2	C	1
3	A	0	B	2	C	1
4	A	1	B	2	C	0
5	A	2	B	0	C	1
6	A	2	B	0	C	1
7	A	0	B	2	C	1
8	A	0	B	1	C	2
9	A	0	B	1	C	2
10	A	2	B	0	C	1

RESULTADO

0 a 6 pontos
Você parece se irritar facilmente. Cada um tem seu jeito, mas, talvez sem perceber, você esteja magoando as pessoas. Faça um esforço para ficar mais calmo e pare um pouco para pensar antes de brigar com alguém.

7 a 13 pontos
Às vezes, você encara as situações difíceis com bom humor. Mas tudo tem um limite e de vez em quando você fica bravo de verdade. Isso é normal. Só tenha cuidado para não descontar sua irritação em quem não tem nada com isso.

14 a 20 pontos
Você provavelmente não se irrita com qualquer coisa. A sua convivência com os outros deve ser muito tranqüila, sem muitas brigas. Continue assim, pois é bem possível que as pessoas gostem muito de estar ao seu lado.

FIQUE LIGADO

As novas

Conheça os heróis que fazem sucesso nos desenhos de vários países e podem invadir sua telinha em breve.

SUPER-ROBÔS

A história do desenho **Medabot** acontece no futuro, quando todas as crianças têm robôs de estimação. As máquinas são inteligentes e seu cérebro é formado por medalhas que lhes garantem habilidades e poderes secretos.

O personagem principal é o garoto Ikki, de 9 anos, que sonha vencer as batalhas de robôs. Um dia ele encontra uma nova medalha e seu robô, ganha superpoderes.

A turma de máquinas inteligentes é imensa e juntando medalhas e partes de robôs vencidos, dá para criar mais de 300 milhões de Medabots diferentes.

ESPIÃS CHARMOSAS

Três estudantes que adoram passeios no shopping entram no perigoso mundo da espionagem em **Totally Spies**, ainda sem título em português.

As garotas descobrem uma central do serviço secreto e acabam sendo convocadas para salvar o planeta.

Elas são heroínas diferentes que se preocupam em vencer os vilões, sem se esquecer das provas do colégio e de comprar roupas novas.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

turmas da TV

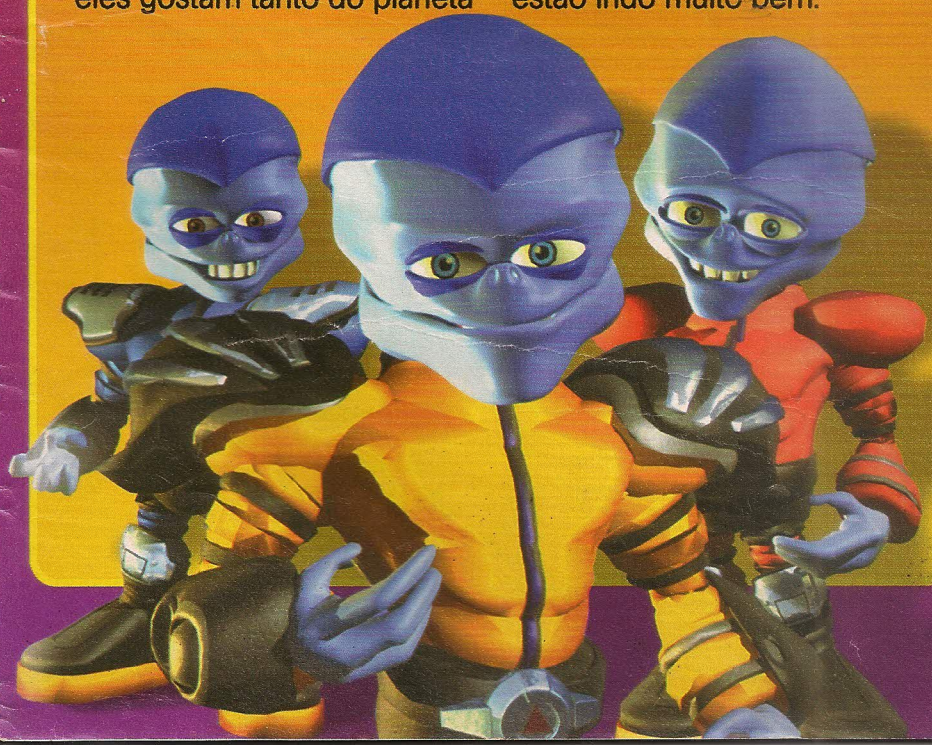
QUEBRA-CABEÇA MÁGICO

Criado no Japão, **Yu-Gi-Oh** é um desenho perfeito para quem gosta de games. Ele conta a história de Yugi Mutou, um menino tímido que ganha um antigo jogo, o *Quebra-cabeça do Milênio*.

Ao juntar as peças mágicas, sua vida muda para sempre. O jogo faz com que Yugi ganhe mais força e superpoderes. Nos episódios da TV ele consegue usar personagens do mundo dos videogames para enfrentar os inimigos que aparecem em seu caminho.

ELES ADORAM A TERRA

Butt-ugli MARTIANS é um desenho de sucesso na Inglaterra. Os astros são três marcianos que vêm dominar a Terra, mas acabam fazendo amigos por aqui. Resultado: eles gostam tanto do planeta que decidem lutar para salvar a humanidade! Os três enfrentam um E.T. invasor e enviam fitas para o imperador de Marte fingindo que os planos de invasão estão indo muito bem.



MAIS ROBÔS

Os robôs do desenho **Cubix** têm emoções e personalidade, como os humanos. De repente uma estranha interferência os atinge e eles começam a lutar uns contra os outros. Quem aparece para vencer o mal é Cubix, um robô que todo mundo achava que não servia para nada, mas é dotado de poderes especiais para se tranformar em incríveis objetos e pode salvar o mundo.

LANÇAMENTOS NO BRASIL

PERIGO MUTANTE

Em **Shinzu** você descobre que a Terra foi dominada por mutantes chamados Enterrans. A única esperança de salvação é Yakumo, uma garota que ficou em uma cápsula do tempo e acorda 300 anos depois.

A missão de Yakumo é encontrar Shinzo, uma ilha onde pode estar o segredo para restaurar a vida humana no planeta. Nessa aventura ela tem a proteção de mutantes que resolveram ajudá-la a libertar os humanos.

Exibido aos domingos, às 20h30, na Fox Kids.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

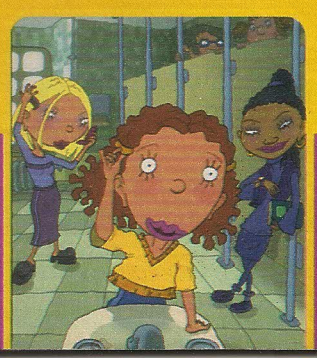
LUTA CONTRA O MAL

Uma turma de bandidos perigosos quer reunir poderosos talismãs chineses e só **Jackie Chan** pode impedir. Ele vai resgatar várias peças espalhadas pelo mundo que se reunidas podem libertar uma grande força maligna. Estréia em 1 de agosto, na Cartoon Network, às 17h30.

QUASE NORMAL

Giger é uma garota cheia de dúvidas e segredos, que sonha se tornar o centro das atenções na escola, mas não gosta que fiquem olhando demais para ela. Sua melhor amiga é Dodie, que conhece todo mundo no colégio.

Estréia em 6 de agosto, às 19h30, na Nickelodeon.



UM MUNDO CHEIO DE ALEGRIA

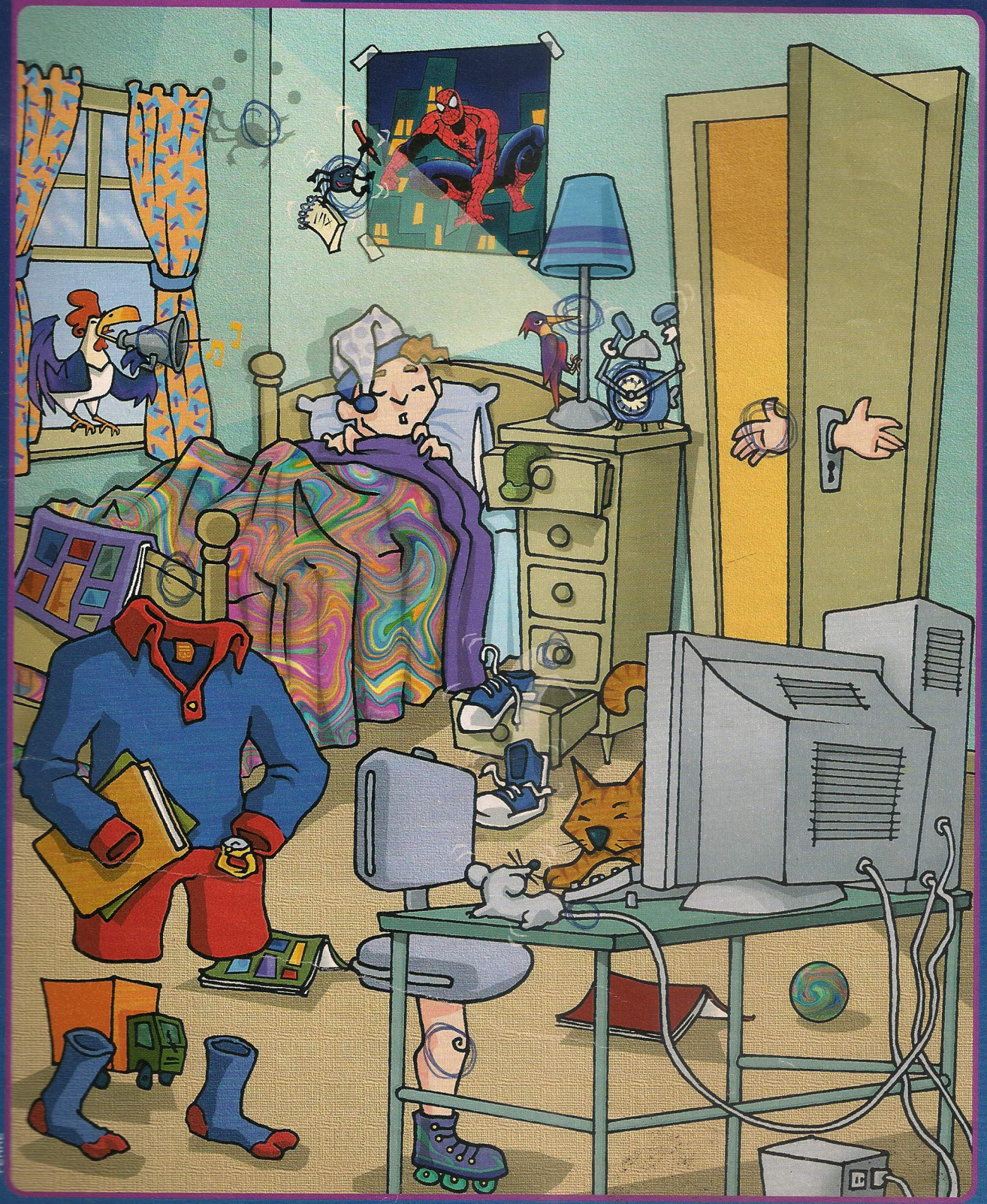
Tempestade de neve e viagens à Lua são apenas algumas das aventuras vividas pelos personagens de **O Mundo Encantado de Richard Scarry**. Os moradores dessa cidade são bichos engraçados que se metem em mil confusões. De segunda a sexta, às 8 horas, na Nickelodeon.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Resposta na página 42.

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.



Elas têm muitos segredos

Se aparece em uma história, geralmente a cobra é malvada. Mesmo na vida real todo mundo tem um pouco de medo desse réptil. Ele pode ser perigoso, mas é um bicho interessante, que tem características bem curiosas e consegue viver em vários lugares do planeta.

Há cerca de 2.500 espécies de cobras no mundo e 260 tipos diferentes no Brasil.

Elas podem morar no alto das árvores, em terra ou mesmo na água. Em qualquer ambiente o corpo alongado, sem braços nem pernas, é uma vantagem, pois permite que se movimentem quase sem fazer barulho e entrem em esconderijos apertados.

A alimentação varia de acordo com a espécie. Algumas gostam de pequenos mamíferos, como roedores. Outras se alimentam de minhocas e larvas de insetos. Há aquelas que preferem ovos e até as que comem animais bem grandes, como a sucuri, que pode engolir uma capivara.

Para as cobras aquela história de ter o olho maior do que a barriga é normal. Elas atacam animais que aparentemente não poderiam engolir, porque abrem muito a boca.

JEAN GALVÃO

Encantamento

Você já deve ter visto encantadores de serpentes em livros ou na TV. Eles parecem controlar as cobras com música. Mas isso é só um truque, pois muitas delas são surdas. Às vezes o encantador é que acompanha os movimentos do bicho. Outra técnica é passar o xixi de um animal na flauta para chamar a atenção da cobra.

Elas sentem frio

Há cobras no mundo todo, menos nos pólos, em montanhas muito altas e em certas ilhas. As que vivem em regiões tropicais, como esta **falsa coral**, do Brasil, estão sempre ativas. Mas em países muito frios às vezes elas hibernam nas tocas e só saem quando esquenta.

FÁBIO COLOMBINI

Descubra tudo sobre as cobras, sem precisar chegar perto de uma.

CONHEÇA O BICHO

SEM ÓCULOS
Mesmo com olhos grandes, elas não enxergam bem.

CADÊ AS ORELHAS?
Não adianta procurar. As cobras não têm orelhas, mas percebem alguns sons, como o de passos, pelas vibrações que eles produzem.

PELE COLORIDA
A pele é coberta por escamas. Abaixo delas, estão os seus órgãos do tato.

NO SOL OU NA SOMBRA?
A temperatura do corpo muda junto com a do ambiente. Elas procuram lugares frescos quando faz calor e áreas quentes quando está frio.

CHEIRAR COM A LÍNGUA?
As cobras vivem mostrando a língua porque é assim que sentem cheiros. As partículas que existem no ar grudam nas pontinhas da língua. Essas duas pontas se encaixam em duas aberturas no céu da boca, onde os odores são percebidos pelo animal.

COMIDA QUENTE
As fossetas loreais são dois buraquinhos que, na maioria das espécies, ficam entre o olho e a narina. Por eles, as cobras percebem calor e localizam pequenos mamíferos, que costumam ser mais quentes do que o ambiente. É assim que elas perseguem suas caças.

As cobras vine se misturam com as folhas para caçar camaleões e outros bichos. Como seu corpo é leve, conseguem saltar de uma árvore para outra.

FOTOS: TONY STONE

Cobrinhas

Algumas cobras se reproduzem por meio de ovos. Em outras espécies o embrião se desenvolve no corpo da mãe e só sai quando está formado.

Alguns tipos protegem e até chocam os ovos, mas, quando os filhotes nascem, têm de se defender sozinhos dos predadores.

Normalmente a primeira coisa que os filhotes fazem é colocar a língua para fora e cheirar o ambiente.

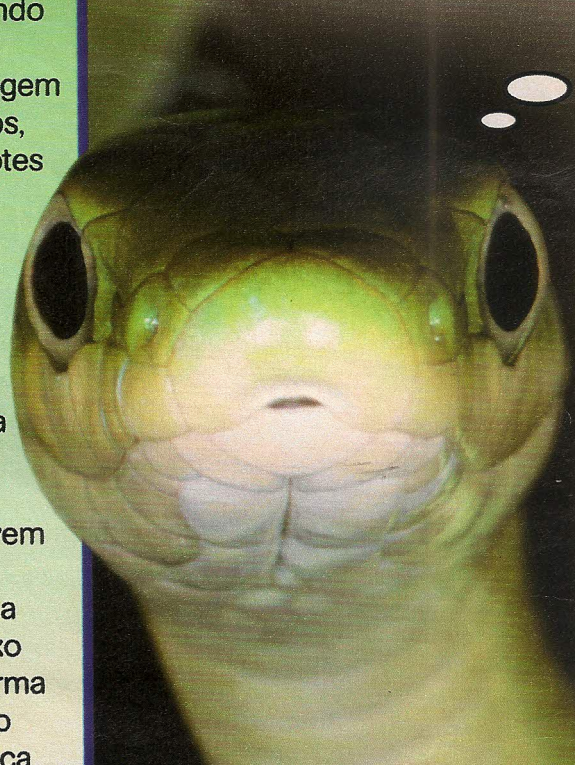
Eles se desenvolvem rápido e em pouco tempo não cabem na própria pele. Embaixo da pele antiga se forma uma nova, um pouco maior. Quando ela fica pronta, o bicho sai da pele antiga como se tirasse uma meia. Por estarem sempre crescendo, as cobras mudam de pele várias vezes na vida.

Fique longe delas!

O veneno é a saliva da cobra, que contém substâncias tóxicas. Todas elas têm veneno, mas a maioria não tem como injetá-lo. As que conseguem, em geral têm um tubo nos dentes que leva o veneno até a vítima e são chamadas de peçonhentas. No Brasil, as cobras peçonhentas mais conhecidas são a jararaca, a cascavel, a surucucu e a coral.

Normalmente, elas atacam humanos quando se sentem ameaçadas. Por isso nunca se aproxime de uma. Ao andar no mato use botas e não segure em galhos. Evite colocar a mão em montes de folhas, tocas de bichos, cupinzeiros e buracos em troncos. A limpeza também é importante para evitar os ratos, que atraem cobras.

Se acontecer um acidente, a vítima deve ficar deitada e ser atendida rapidamente por um médico. Ela precisa receber um soro especial, que é feito a partir do veneno das próprias cobras.



Ninguém gosta de brincar comigo!

As recordistas

Maiores ▸ A píton, da Ásia e África, com até 12 metros. No Brasil, a sucuri, com 10 metros.

Menores ▸ As cobras-cegas do subsolo, com 20 centímetros.

Venenosas ▸ As mambas da África são as que têm o veneno mais tóxico para o homem.

FOTOS: CORBIS

CONSULTORIA:
HENRIQUE MOISÉS CANTER - BIÓLOGO E DIRETOR DA DIVISÃO CULTURAL DO INSTITUTO BUTANTAN

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Encontre as duas cobras iguais.

Resposta
na página 42.

BIRY

Abril

Destrux

Quem este

LETRONIX

O JOGO AGORA É ESSE.

Prepare-se! Este é um grande desafio!
As palavras protegidas por robôs Letronix
só podem ser atacadas pelas Destrux.

X Letronix

vai ganhar jogo?

Conheça as outras regras do jogo
no www.letronix.com.br e chame
os seus amigos para brincar.

RECREIO

Toda quinta nas bancas.

CAXU

Caxuxa era uma bruxa,
Mas puxa... um pouco gorducha
Para uma bruxa.

Todo dia, o mesmo vexame
Vestia o chapéu e o cinturão,
Subia na vassoura,
Não saía do chão.

Só pensava em comer,
Não tinha sossego.
Virava e mexia no tacho
Xarope de asas de morcego.

Não perdia a deixa
De chupar sorvete de ameixa.

Comia chicória, comia salsicha,
Mas sua grande glória
Era chiclete sabor lagartixa.

POEMA:
CLÁUDIO
FRAGATA
ILUSTRAÇÃO
VICTOR TAVAR

XA, A BRUXA

À meia-noite,
Vinha a fadiga.
Para relaxar,
Tomava chá
De folha de urtiga.

Começou um
Regime do peru
À base de chucrute
E chuchu.

De nada valeu,
Pois Caxuxa
Levava na bolsa
Chocolate, bolacha
E bala-puxa.

Mesmo para uma bruxa,
Caxuxa era estranha
Usava um xale
De teia de aranha.

Até seu gato,
Ora vejam vocês,
Não era preto,
Era um gato xadrez.

Mas Caxuxa
vivia feliz,
Apesar da verruga
No nariz.

Os heróis da

Veja alguns jogos diferentes para você se divertir com seus LETRONIX.

PALAVRA SECRETA

1 Coloque todos os LETRONIX em uma caixa. Um dos participantes sorteia uma letra e pensa em uma palavra que comece com ela. Depois, faz traços correspondentes ao número de letras que a palavra tem.

2 Os outros jogares têm de adivinhar qual é a palavra, dizendo uma letra de cada vez.

3 Quem disser uma letra que não aparece na palavra tem de pagar um castigo. Quem acertar a palavra é o próximo a sortear um LETRONIX na caixa e recomeça a brincadeira.

Se quiser combine antes para que todas as palavras sejam nomes de frutas ou de lugares, por exemplo.

PENSE RÁPIDO

1 Coloque todos os LETRONIX em uma caixa. Cada participante pega uma folha de papel e divide em colunas, escrevendo categorias como nome, fruta, cidade, parte do corpo humano, animal etc. Todos devem ter as mesmas colunas.

2 Um colega pega um LETRONIX da caixa e todos devem preencher as colunas com palavras que comecem com a letra sorteada.

3 Quem preencher todas as colunas primeiro avisa os outros e todos param de escrever.

4 Comparem as respostas. As palavras repetidas valem 5 pontos e as outras, 10. Façam o jogo com várias letras diferentes e somem os pontos no final.

ALFABETO DE ROBÔS

Escreva uma palavra usando os LETRONIX em forma de robô. Seus colegas têm de adivinhar o que está escrito. Quem acertar é o próximo a formar uma palavra-robô para desafiar a turma.

brincadeira

Para brincar pegue lápis e papel, reúna a turma e peça para todos trazerem seus LETRONIX. Anotem quais são as letras de cada um para que todos peguem seus LETRONIX de volta.

HORA DE ESCREVER

1 Coloque todos os LETRONIX em uma caixa. Cada participante retira uma letra e coloca sobre a mesa.

2 Quem montar primeiro uma palavra usando as letras-robôs da mesa ganha 10 pontos. Vale também utilizar as cartas do baralho LETRONIX.

3 Quando as letras acabarem, somem os pontos para descobrir quem é o campeão LETRONIX!

DESAFIO NO ESCURO

1 Coloque todos os LETRONIX em uma caixa. Para tornar o jogo mais difícil, deixe alguns em formato de letra e outros de robô.

2 Um participante sorteado deve ser vendado e terá de pegar um dos LETRONIX de dentro da caixa e adivinhar qual letra é, sem olhar. Se ele descobrir, escolhe quem será o próximo a ser vendado. Se errar, o próximo a participar da brincadeira será sorteado.

TORRE DE LETRINHAS

1 Divida a turma em duas equipes com o mesmo número de LETRONIX.

2 O objetivo é montar uma torre em 2 minutos. Cada pessoa da equipe deve colocar uma peça, até que o tempo acabe. Se a torre cair, começa tudo de novo. Vence quem montar a torre mais alta.

Vale transformar os LETRONIX em robôs ou deixá-los em forma de letra.

JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

Cadê?

Estes brinquedos estão uma bagunça. Tente encontrar 14 LETRONIX no meio deles.

Resposta na página 42.

PASSATEMPO
Cadê?
Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO: CARLO GIOVANI/ FOTO: LÉO FEITRAN

FIQUE LIGADO

LUGARES

Nos livros e desenhos você encontra lugares cheios de surpresas e magia. Conheça melhor esses mundos imaginários.

Um mundo bem pequenininho

No livro **As Viagens de Gulliver**, um médico vai para um país chamado Lilliput, onde tudo é pequeno e há verduras e frutas minúsculas. As pessoas têm menos de um palmo e são feras em matemática. O engraçado é que o povo se divide em dois grupos: os que usam sapatos de saltos altos acham que se deve quebrar o ovo pelo lado mais largo antes de comê-lo. Já os de saltos baixos acham que o certo é quebrar o ovo pelo lado mais estreito.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEA

FANTÁSTICOS

A magia do País das Maravilhas

Coisas fantásticas acontecem nesse país habitado por seres estranhos, como um gato que sorri o tempo todo, um coelho branco sempre apressado, uma tartaruga chorona, um chapeleiro que sabe tudo sobre o tempo e cartas de baralho com pernas e braços. Você conhece essas terras e a menina curiosa que viaja até lá no livro **As Aventuras de Alice no País das Maravilhas**.

Mistério no centro da Terra

Depois de seguir por um longo caminho na cratera de um vulcão, três aventureiros chegam ao centro da Terra. Lá encontram um mar subterrâneo e uma luz estranha que ilumina tudo mesmo à noite.
No meio de cogumelos gigantes e árvores enormes com folhas peludas, há peixes esquisitos, golfinhos enormes e monstros marinhos. Parece meio assustador, mas não precisa ter medo: esse mundo só existe no livro **Viagem ao Centro da Terra**, escrito por Júlio Verne.

A incrível Terra do Nunca

O habitante mais famoso dessa ilha é Peter Pan, o garoto que sabe voar. Dizem que a tal ilha fica à direita da estrela mais brilhante que se enxergar no céu. Lá as crianças não precisam crescer eencontram piratas, índios e a fada Sininho. O vilão é o Capitão Gancho, um pirata malvado. No livro **Peter Pan**, o menino mágico leva a garota Wendy e seus irmãos até a Terra do Nunca.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Na barriga de uma baleia

Como será uma baleia por dentro? Segundo Gepeto, criador do boneco **Pinóquio**, é um lugar escuro e muito grande, com lagos esquisitos e peixinhos. Na história de Pinóquio, Gepeto fica lá dentro por mais de dois anos.

Ele encontra um navio com comida, fósforos e móveis que acabam sendo muito úteis. Depois, com a ajuda de Pinóquio, Gepeto escapa quando a baleia está dormindo.

E O SEU MUNDO

Experimente inventar uma história com um mundo do seu jeito. Ele pode ser de qualquer tamanho e ter tudo o que você quiser. Não se esqueça de desenhar esse mundo!

PASSATEMPO

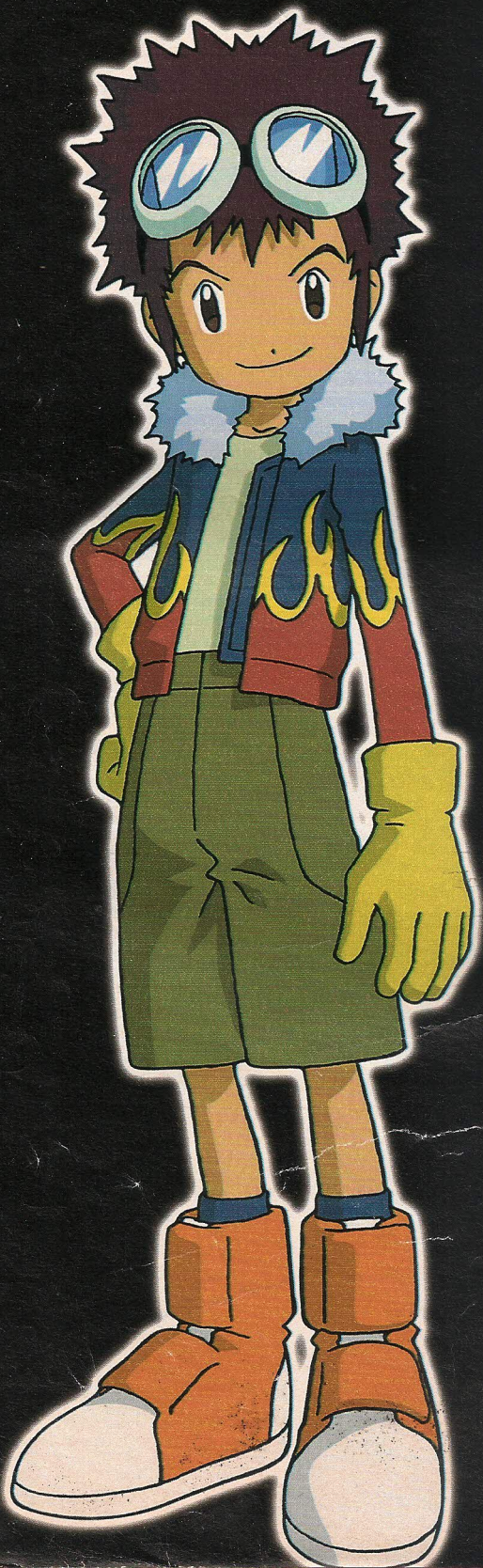
JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

ATTILIO

DAVIS

Só tem no DIGIMON 2



DAVIS É COMO TAI: ALÉM DE SER CORAJOSO E NÃO DISPENSAR UMA PARTIDA DE FUTEBOL, É ALGUÉM EM QUEM VOCÊ SEMPRE PODE CONFIAR.

www.digimonbrasil.com.br

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

EDITORA Abril

NOVO FORMATO

NOVAS SEÇÕES

NOVOS QUADRINHOS

UM SUPERPÔSTER EM CADA EDIÇÃO

UMA EDIÇÃO INÉDITA A CADA 15 DIAS

TUDO SOBRE DIGIMON 2

Só tem aqui

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

REVISTA OFICIAL DIGIMON 2

A NOVA FASE É MELHOR NA REVISTA

JÁ NAS BANCAS!

O ASSUNTO É... LETRONIX!

Que tal visitar o site dos heróis do alfabeto e brincar? Nele você encontra jogos superlegais, as ABCDicas e também as regras de como jogar.
www.letronix.com.br

ENQUETE

QUAL FOI SEU FILME PREFERIDO DESTAS FÉRIAS?

- ☐ Atlantis, o Reino Perdido
- ☐ Dr. Dolittle 2
- ☐ Parque dos Dinossauros 3
- ☐ O Grilo Feliz
- ☐ Pequenos Espiões
- ☐ Pokémon 3
- ☐ Rugrats em Paris
- ☐ Shrek
- ☐ Tainá

OLHA A COBRA!

Veja no site serpentes famosas como a Celeste, do Castelo Rá-Tim-Bum e aproveite para saber mais curiosidades sobre esses ofídios.

IMAGE BANK

O QUE VAI PASSAR NA TV?

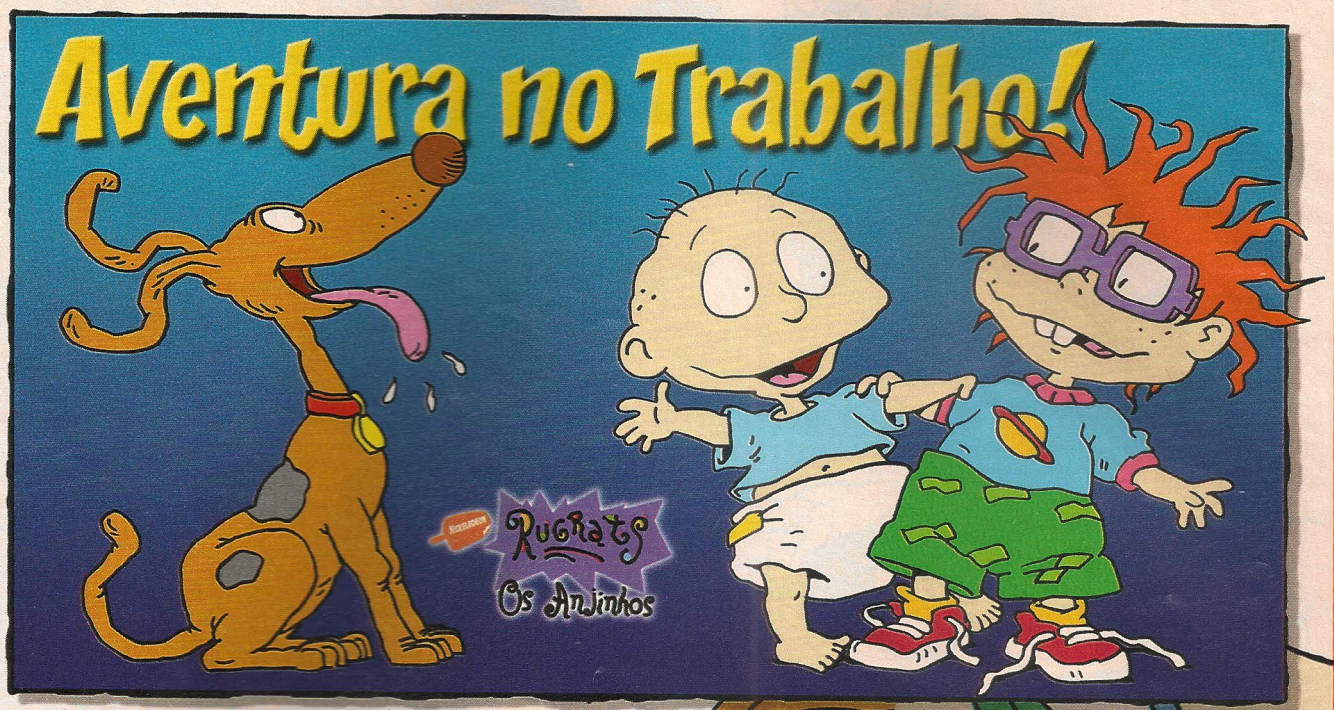
Visite a área **Fique ligado** do site **RECREIONLINE** e confira as novidade na seção **Telinha**.

PASSATEMPINHO

Qual é o site DA HORA? Desembaralhe as letras do relógio maluco e descubra!

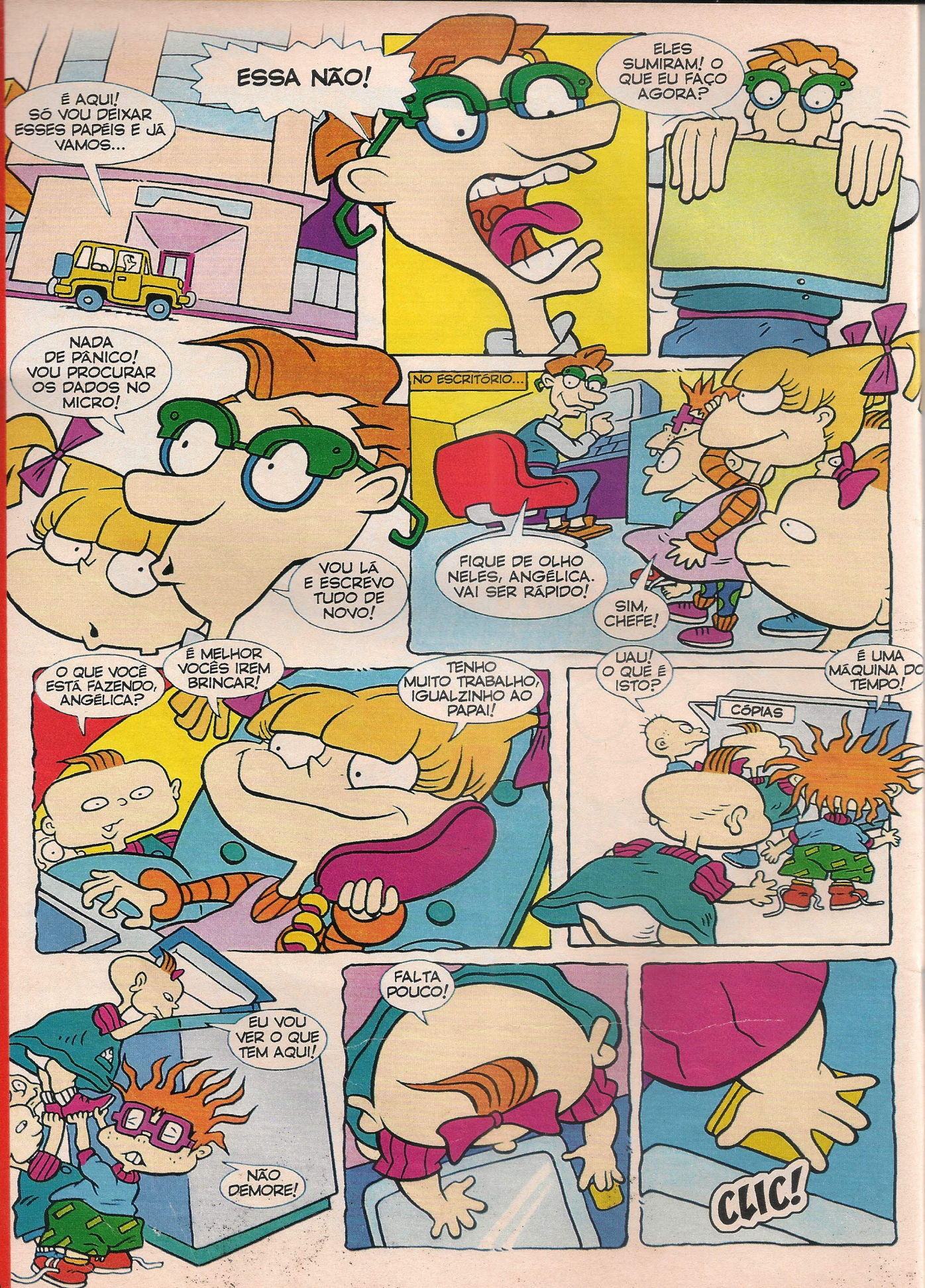
Resposta: RECREIONLINE

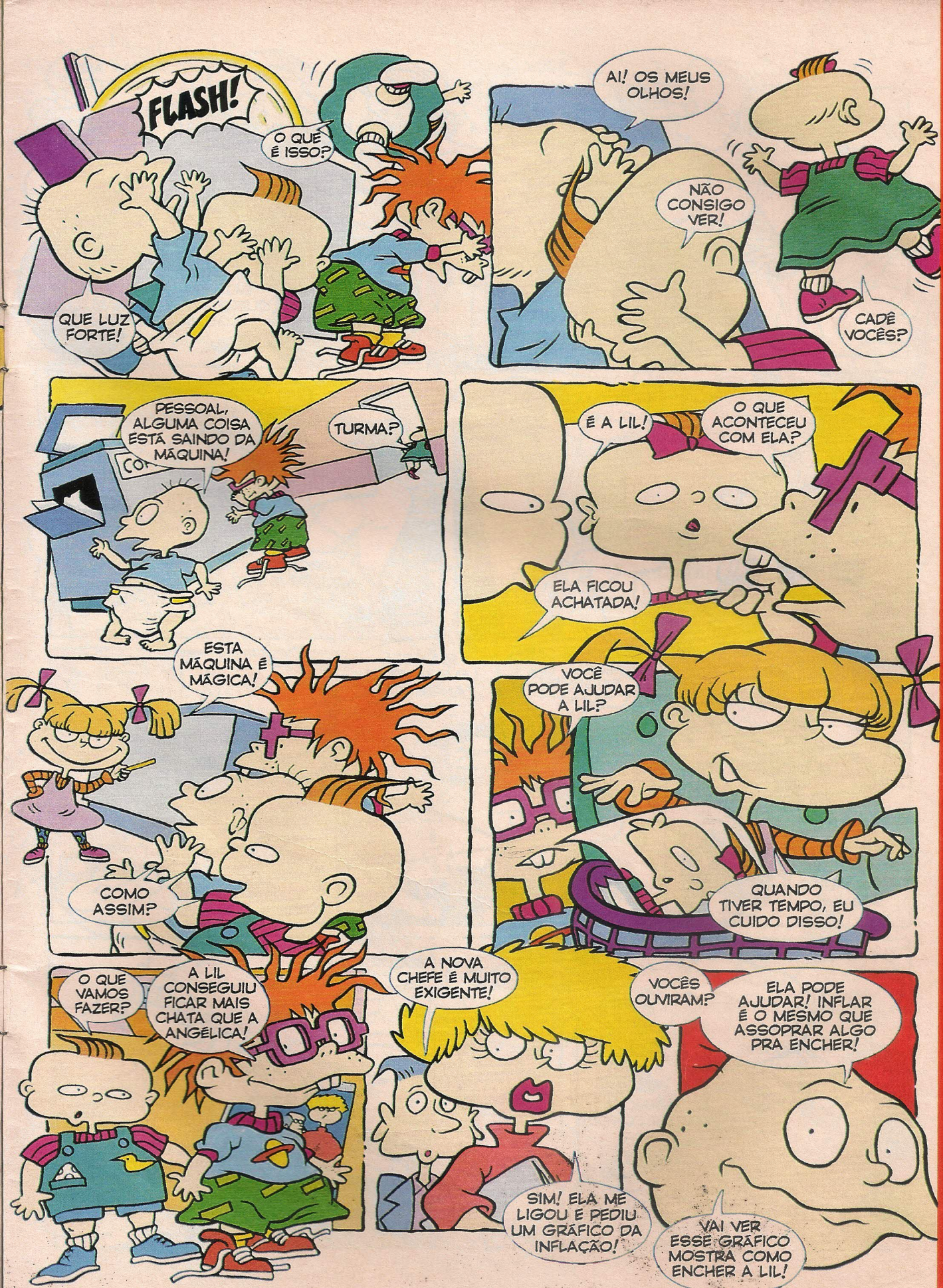
Aventura no Trabalho!



COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

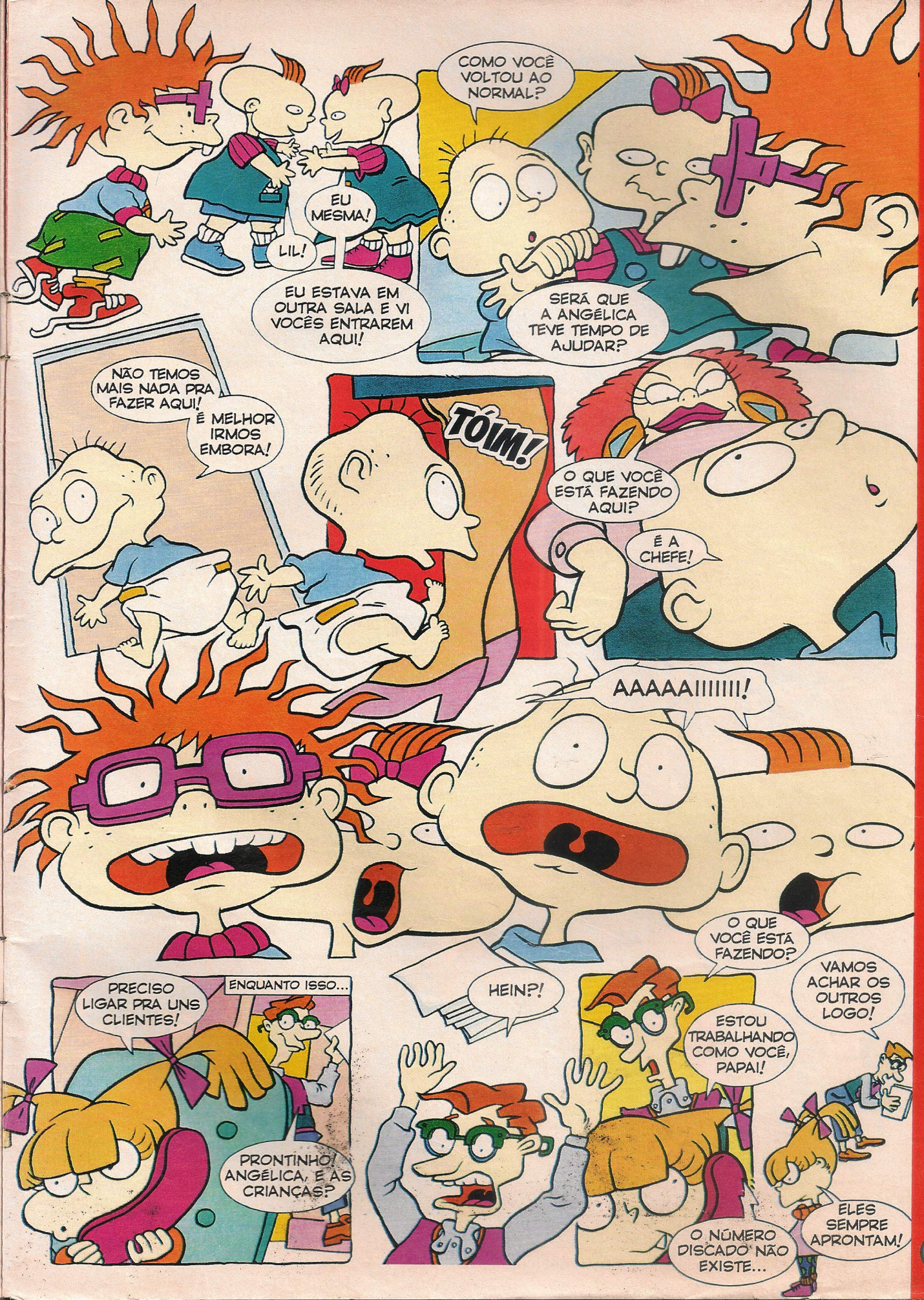
O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


ESSA NÃO!
É AQUI! SÓ VOU DEIXAR ESSES PAPÉIS E JÁ VAMOS...
ELES SUMIRAM! O QUE EU FAÇO AGORA?
NADA DE PÂNICO! VOU PROCURAR OS DADOS NO MICRO!
VOU LÁ E ESCREVO TUDO DE NOVO!
NO ESCRITÓRIO...
FIQUE DE OLHO NELES, ANGÉLICA. VAI SER RÁPIDO!
SIM, CHEFE!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO, ANGÉLICA?
É MELHOR VOCÊS IREM BRINCAR!
TENHO MUITO TRABALHO, IGUALZINHO AO PAPAI!
UAU! O QUE É ISTO?
É UMA MÁQUINA DO TEMPO!
CÓPIAS
EU VOU VER O QUE TEM AQUI!
NÃO DEMORE!
FALTA POUCO!
CLIC!

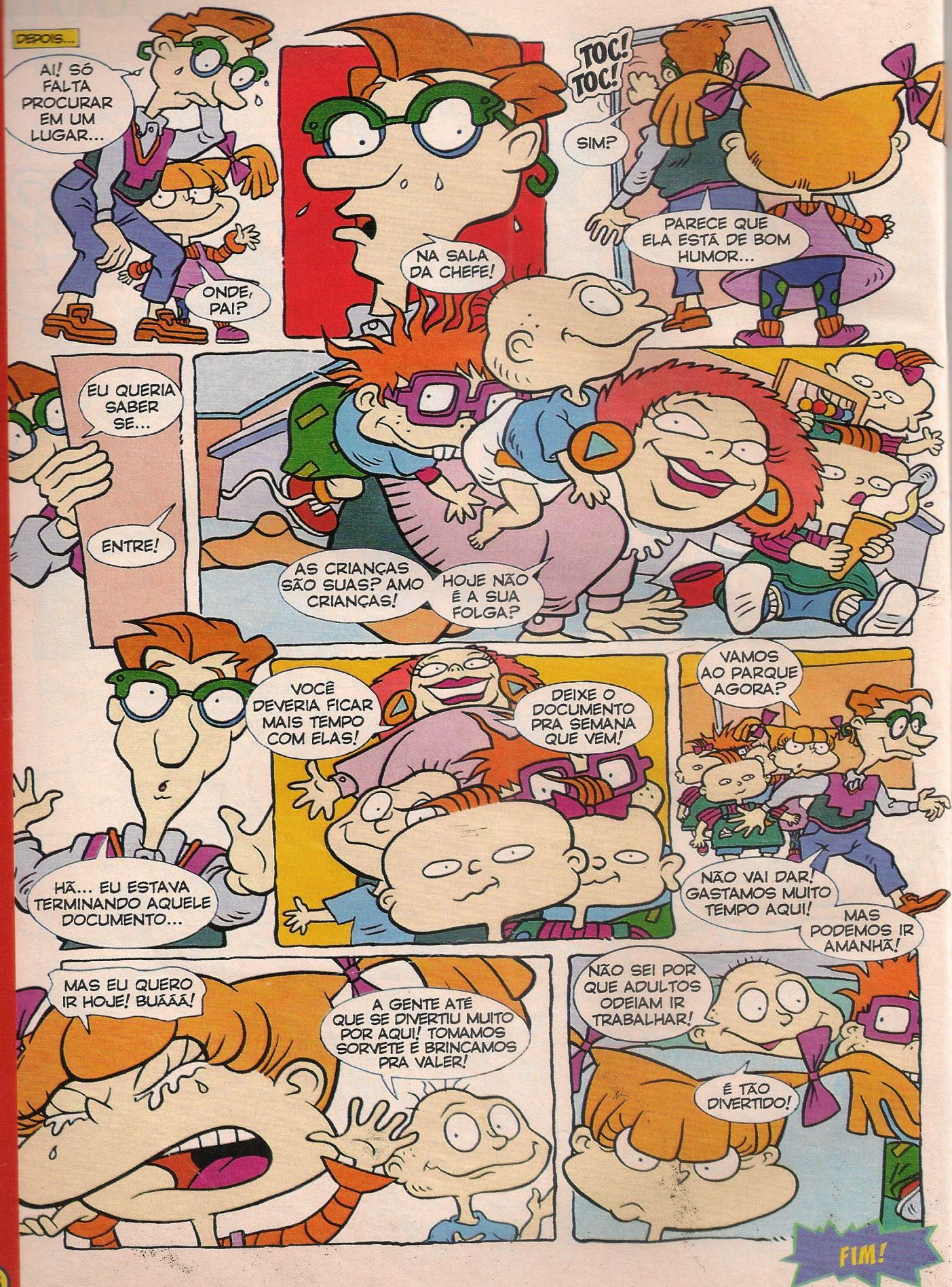


MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

ALGUÉM TEM DOCUMENTOS PRA CHEFE?
VAMOS SUBIR ALI!
ANDAR AQUI É DIVERTIDO!
ATÉ QUE O PASSEIO ESTÁ LEGAL!
VOU PRA SALA DA CHEFE... QUEREM QUE EU LEVE ALGUMA COISA?
ESTAMOS QUASE LÁ!
SOBE!
PRONTO! AQUI DEVE SER A SALA DA CHEFE!
VAMOS ACHAR O TAL GRÁFICO!
O PAI DA ANGÉLICA DISSE QUE A CHEFE É UMA FERA!
E AQUELE CARA DISSE QUE ELA É EXIGENTE!
ELA ESTÁ LEMBRANDO A ANGÉLICA!
E SE ELA FICAR MUITO BRAVA?
ESTOU COM MEDO!
VAMOS FICAR LONGE DELA!
ADIVINHA QUEM É!
SOCORRO!
É A CHEFE!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


DEPOIS...
AI! SÓ FALTA PROCURAR EM UM LUGAR...
ONDE, PAI?
NA SALA DA CHEFE!
TOC! TOC!
SIM?
PARECE QUE ELA ESTÁ DE BOM HUMOR...
EU QUERIA SABER SE...
ENTRE!
AS CRIANÇAS SÃO SUAS? AMO CRIANÇAS!
HOJE NÃO É A SUA FOLGA?
VOCÊ DEVERIA FICAR MAIS TEMPO COM ELAS!
DEIXE O DOCUMENTO PRA SEMANA QUE VEM!
HÃ... EU ESTAVA TERMINANDO AQUELE DOCUMENTO...
VAMOS AO PARQUE AGORA?
NÃO VAI DAR! GASTAMOS MUITO TEMPO AQUI!
MAS PODEMOS IR AMANHÃ!
MAS EU QUERO IR HOJE! BUÁÁÁ!
A GENTE ATÉ QUE SE DIVERTIU MUITO POR AQUI! TOMAMOS SORVETE E BRINCAMOS PRA VALER!
NÃO SEI POR QUE ADULTOS ODEIAM IR TRABALHAR!
É TÃO DIVERTIDO!
FIM!

PASSATEMPO

DESAFIO

ILUSÃO DE ÓTICA

Olhe para o círculo e aproxime a revista dos olhos. O círculo parece se mover.

ENIGMA

O pai de Tommy vai montar uma barraca na floresta e já está escurecendo. Qual dos itens ele tem de acender primeiro para iluminar o acampamento?

Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira (diagramação), Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão), Sandra Crevellari (diagramação)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual o ator preferido das abelhas?
O Mel Gibson.

Diego Pipe
Campinas – SP

Por que o elefante não usa o computador?
Porque tem medo do mouse.

Irineu Gomes
Buritama – SP

Quem é o rei das bancas?
É REIcreio.

Marcelo Obter, 6 anos
São Paulo – SP

O que é preto e branco e tem duas rodas?
Um panda de bicicleta.

Douglas Dias
Patos de Minas – MG

O que a TV falou para a tomada?
Estou ligada em você!

Ana Cláudia Santos
Osasco – SP

O que a linha disse para o carretel?
Não me enrola, não!

Felipe Gazetti
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar. Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 72 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo telefone (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

IVC

PASSATEMPO

Olhe de novo

Descubra o que cada um está sonhando.

Resposta na página 42.

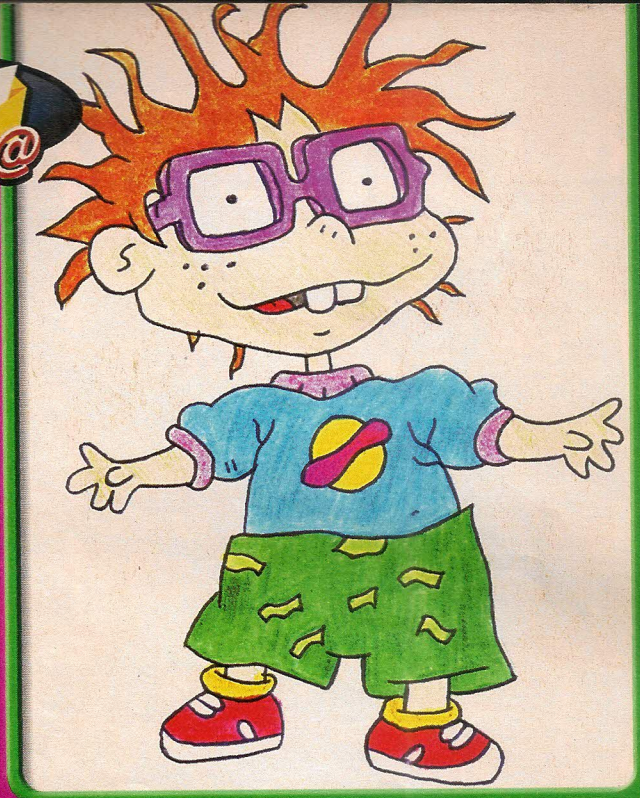
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

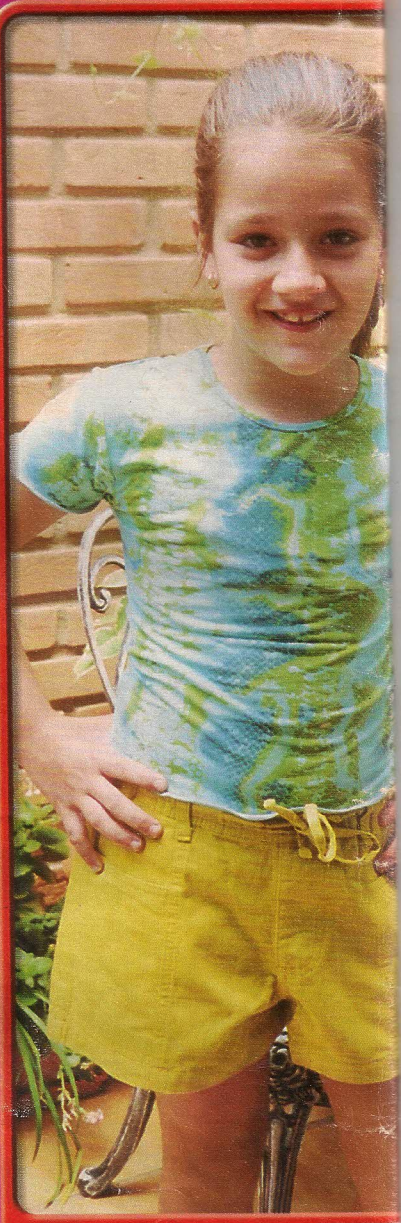
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br



O Carlos Alberto da Costa caprichou neste desenho do Chuckie.
PIÇARRAS – SC



A Marina Geraldi gosta das informações que lê na RECREIO.
CAMPINAS – SP

A Amanda Cecília de Albuquerque brincou com o Pluto na Disney.
VITÓRIA DE SANTO ANTÃO – PE

Coloquem mais curiosidades sobre o Harry Potter na revista. Sou fã dele e estou no terceiro livro. Vocês também poderiam dar de brinde uma varinha mágica.
JÚLIA LEMOS MONTEIRO
SÃO PAULO – SP

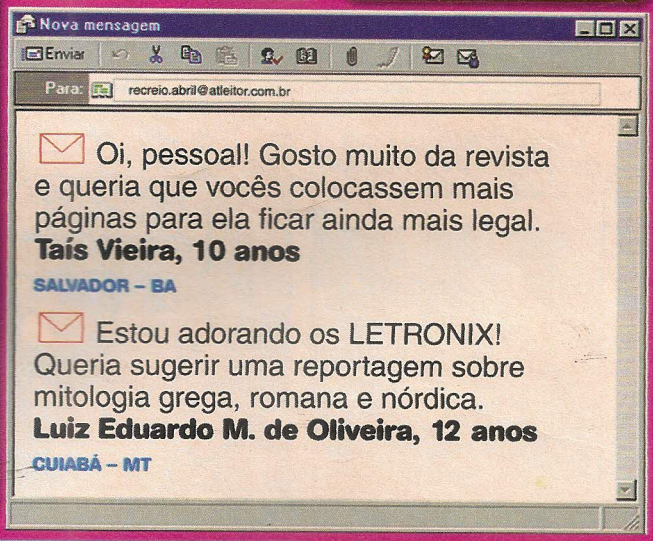
O Gilberto Fernandes Júnior, de 10 anos, fez este desenho dos LETRONIX.
RANCHARIA – SP

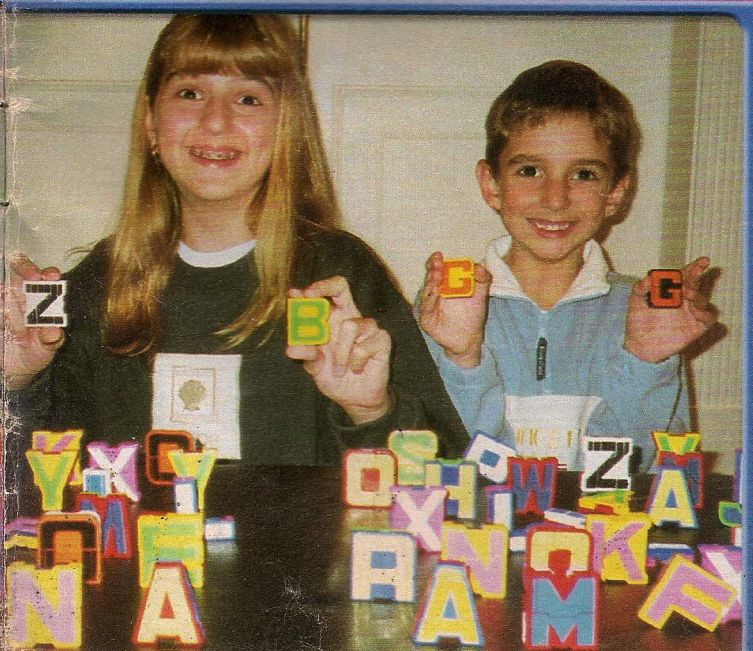
Este é o Matheus Melo do Amaral, de 6 anos.
PORTO ALEGRE – RS

A Maria Clara Ribera gosta do Menino Maluquinho.
ANDARAÍ – RJ

O que eu mais gosto na RECREIO são os testes e as piadinhas.
ARYANE ENGELMANN
JOINVILLE – SC

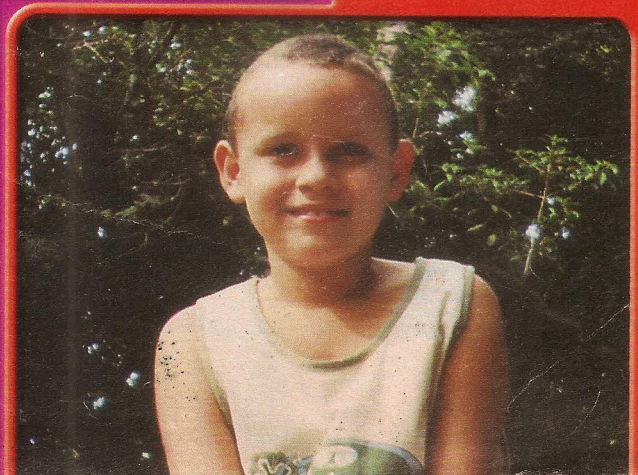
A Darline de Souza Bessa desenhou este Mickey.
MARANGUAPE – CE





Estes são os irmãos Bruna e Giovane C. Gomes com seus LETRONIX.
SÃO PAULO – SP

O Álvaro de Souza, de 9 anos, gosta das seções *Games* e *Fazendo Arte*.
CONTAGEM – MG



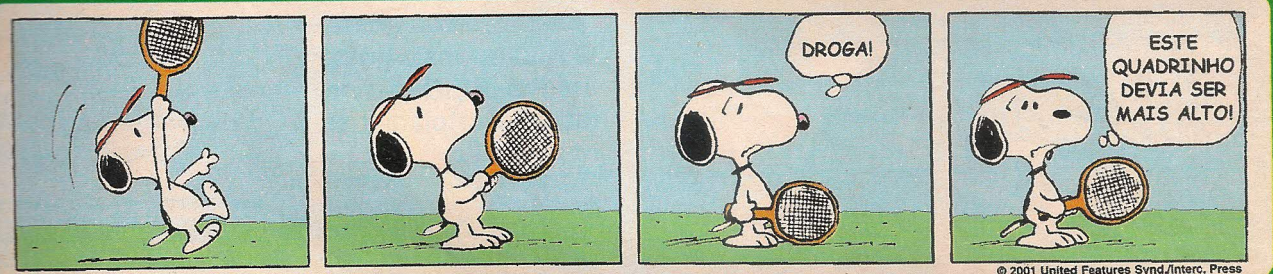
tirinhas!

Garfield

© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por **Jim Davis**

Snoopy



© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por **Charles Schulz**

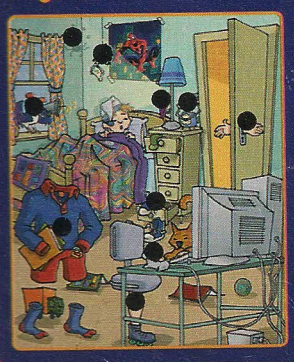
Sherman

© 2001 King Features Synd./Inter. Press

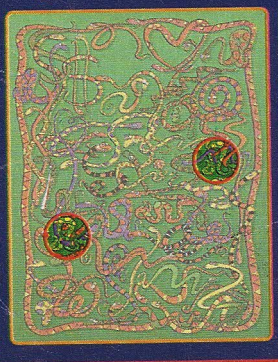
por **Roger Bollen**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 11



Página 15

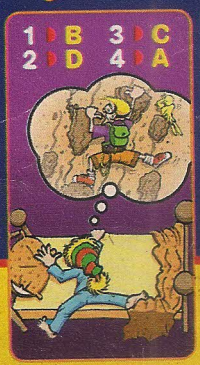


Página 37

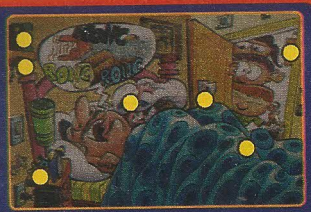
B. Só com o fósforo aceso ele pode acender os outros.

Página 39

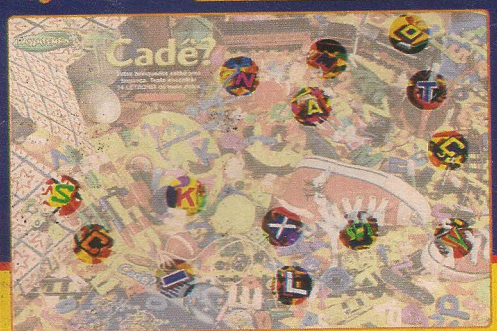
1 ▸ B 3 ▸ C
2 ▸ D 4 ▸ A



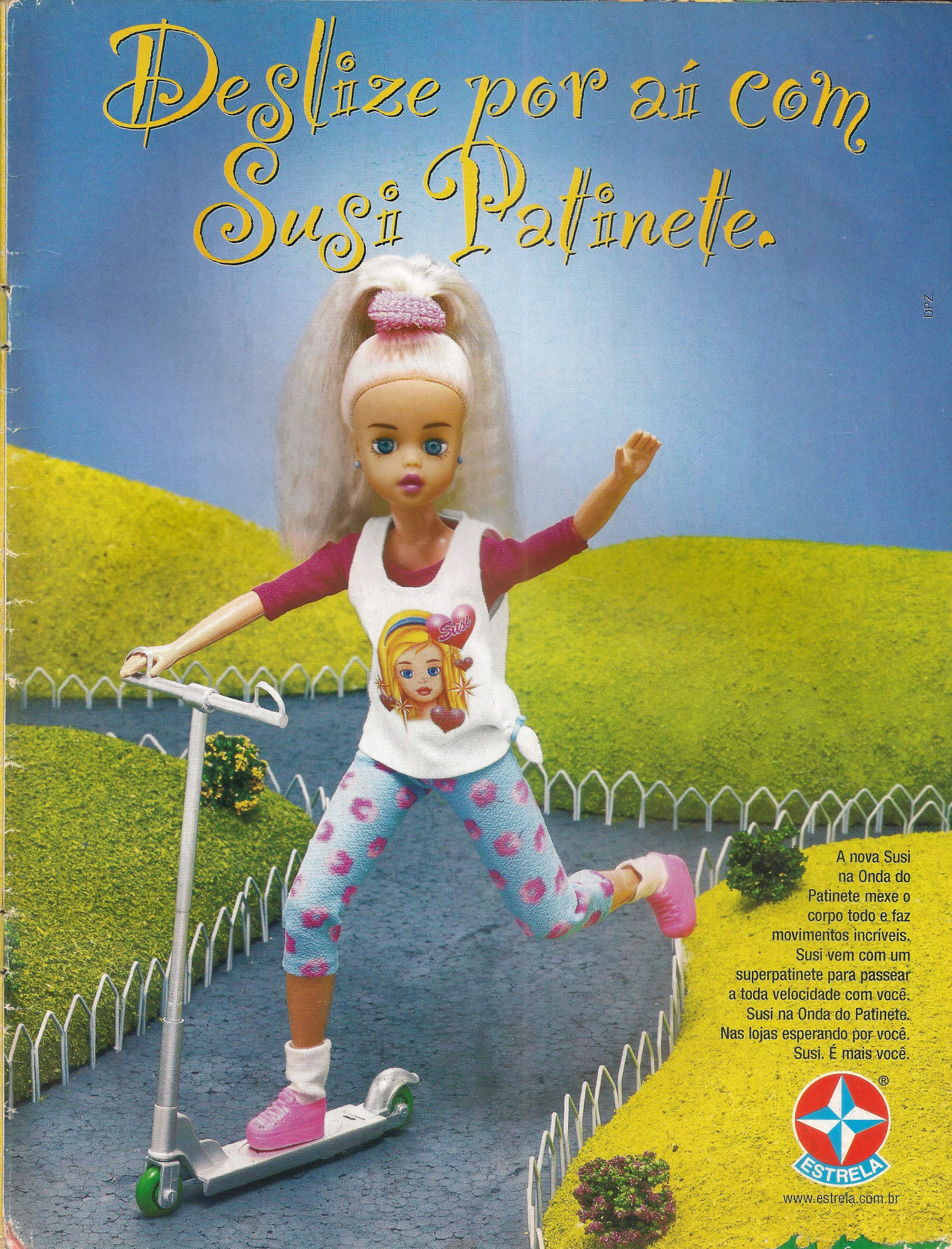
Página 27



Página 22



Deslize por aí com Susi Patinete.



DPZ

A nova Susi na Onda do Patinete mexe o corpo todo e faz movimentos incríveis. Susi vem com um superpatinete para passear a toda velocidade com você. Susi na Onda do Patinete. Nas lojas esperando por você. Susi. É mais você.

ESTRELA®

www.estrela.com.br

É COMO NO FILME: ESTÁ CHEIO DE SURPRESAS SAINDO DE DENTRO DA ÁGUA.

CONCORRA A 1000 PRÊMIOS DISNEY

Compre qualquer produto Atlantis, envie uma carta para a Disney e concorra a livros, lancheiras, brinquedos e 100 submarinos miniaturas.

É muito fácil concorrer. Basta comprar qualquer produto de Atlantis, recortar o selo promocional ou enviar a própria embalagem para a caixa postal 19029, CEP 04505-970 (SP), respondendo a pergunta: "Qual é o filme da Disney que dá submarinos e muito mais?" Acesse o site para conferir o regulamento e conheça mais sobre a promoção no Livro de Atlantis.

@ Disney.com.br

© Disney

Promoção válida até 15/8/2001. Nº do Processo 901040000403/01-65.